

臺北市信義區三興國民小學 114 學年度魔術方塊競賽活動實施計畫

壹、依據

- 一、臺北市政府教育局 114 年度科學與創新實施計畫。
- 二、中華民國 114 年 8 月 28 日，北市教國字第 1143093033 號。

貳、目的

- 一、搭建數學邏輯智慧展現舞台，讓學生藉魔術方塊學習活動，實踐多元智能與自主學習。
- 二、培養參賽學生專注力及數學邏輯運算思維能力。
- 三、藉由競賽活動實施，擴大參與層面與學生交流與分享，以魔術方塊活動提升人際關係。

參、參賽資格：本校 1 至 6 年級學生，請各班盡可能至少推派兩位選手。

肆、比賽時間：114 年 10 月 21 日(星期二) 07:55 起至 09:00(視報名人數調整比賽時間)。

伍、比賽地點：本校視聽教室。

陸、報名方式：填寫 Google 表單：<https://forms.gle/7xKbtbk4Th6CZi5EA>

柒、報名時間：

- 一、即日起至 115 年 10 月 15 日(星期三) 16:00 止。
- 二、115 年 10 月 17 日(星期五) 16:00 前公告錄取暨分組名單於校網。

捌、競賽規則及流程

- 一、參賽選手自己準備 3x3x3 魔術方塊(磁性非磁性皆可，藍牙魔方禁用)，魔術方塊的配色必須是一面只有一個顏色，且一個顏色只用在一面；方塊要可以正常使用，以便被正常轉亂。
- 二、若參賽選手未自備魔術方塊，可向主辦單位借用備用魔術方塊，但若比賽過程中造成魔術方塊故障，包含：魔術方塊 POP 彈出、零件原處旋轉、螺絲脫落、蓋子分開等等，選手須自負故障排除責任，主辦單位概不負責。
- 三、請選手送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號，進行第一次比賽。
- 四、每次比賽前由轉亂員依電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。
- 五、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊 15 秒。

六、觀察完成後，雙手放於計時器，由裁判徵詢選手比賽準備完成後，選手 放開雙手計時開始，進行比賽。

七、比賽完成，即魔術方塊每一面的顏色都已歸位，並將雙手放回計時器，時間即停止計時，並經裁判工作人員確認並記錄結果。

五、比賽進行兩次，於第一次比賽完成後，裁判將魔方再送回至轉亂處轉亂，並依三～六流程進行第二次比賽，取最佳成績作為最終成績。

六、各組每次比賽時間為 2 分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄為 DNF(未完成)。

玖、獎勵辦法：

一、各年級分取前三名，頒發 E 酷幣。

1、第一名：60 點

2、第二名：45 點

3、第三名：30 點

二、總成績前六名者（不分年級），將代表本校參加本市市賽。

拾、本計畫奉校長核准後辦理，修正時亦同。

承辦人：

教師兼資訊組長 林靜怡

主任：

教師兼教務主任 鄭洧仁

校長：

臺北信義區三民國民小學校長 李莉莉

中華民國 114 年 9 月 15 日